

Fiche de jeu



Titre :

La course du grand nord

Âge Cible :	9+	Nombre de participants :		Durée Approximative	30 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	--------

Objectifs :

L'endurance, la connaissance de ses limites, le travail d'équipe

Description/déroulement :

Cette course oppose des équipes de 3 joueurs, dont l'un, sans raquettes aux pieds, est assis sur la traîne sauvage, tandis que les deux autres la tirent. Celui qui est assis doit rester dans cette position: il n'a pas le droit de mettre un pied à terre; s'il le fait, l'équipe est éliminée. Cependant, si l'un ou l'autre des coéquipiers est fatigué, l'attelage s'arrête et celui qui est assis chausse les raquettes du coureur fatigué. Toutes les équipes prennent le départ en même temps. Le classement se fait selon l'ordre d'arrivée. Ainsi la première arrivée obtient 10 points, la seconde 9, etc. Plusieurs arbitres doivent être répartis le long du parcours.

Matériel Requis :

Raquettes, « traînes sauvages », fanions.
